

CUR (Racaille)

Difficulté : ★★

La vie est un pari. La plupart des gens jouent sur le long terme, cherchant à limiter les risques à chaque tournant. D'autres, pourtant, les recherchent. Ils quittent les sentiers battus parce qu'ils savent qu'au bout du compte, la vie est un jeu auquel on ne gagne pas.

Ces individus finissent souvent dans les bas-fonds de la société, survivant dans les ombres dangereuses mais lucratives des grandes cités. Assassins, coupe-jarrets, intermédiaires, collecteurs et égorgeurs se retrouvent dans toutes les villes. Collectivement appelés les Cur, ils sont synonymes de manœuvres sournoises, d'intentions meurtrières et d'une morale douteuse.

En vérité, ces hommes et ces femmes forment tout un spectre, avec des motivations aussi variées que les armes et les poisons qu'ils manient. Une seule chose demeure certaine : aux yeux de la loi, leur existence est déjà perdue.

Il n'existe qu'une seule voie, et une seule échappatoire à cette condamnation à mort : le Serment.



EXILE

Difficulté : ★★

Il n'existe qu'une seule société humaine ayant survécu au cœur même des Bois Profonds : la **Tribu des Cicatrices**.

Vivants des créatures qu'ils traquent, ces clans tirent leur nom des mutilations rituelles qu'ils s'infligent pour attirer les bêtes hors des bois. Guidés par l'odeur du sang, ces monstres trouvent un guerrier baigné de sang et isolé. Puis la meute fond sur sa proie, l'abattant à coups d'armes brutales dans une fureur déchaînée.

La mort est sacrée pour les tribus, et l'os leur sert de monnaie. Nulle part l'existence n'est plus précaire que dans les villages perchés de ces clans. Le moindre faux pas peut suffire à pousser la meute à se retourner contre l'un des siens.

Il arrive cependant que l'un d'eux survive à une telle sentence et parvienne à s'échapper. Ceux-là périssent généralement sous la canopée des Bois Profonds.

Très rarement, toutefois, l'un d'eux vit assez longtemps pour retrouver d'autres humains… et parfois même découvrir une forme lointaine de fraternité.



GROVE MAIDEN (« jeune fille du bosquet »)

Difficulté : ★★★

L'humanité a rencontré plusieurs peuples, mais rares sont ceux aussi mystérieux que les fées A'Dendri. Jadis membres d'une antique sylve, beaucoup voyagent désormais jusqu'à Verum afin d'y chercher refuge parmi les colonies humaines. Inspirant autant la curiosité que la crainte, ils se sont installés dans ce que l'on appelle aujourd'hui les Rues Vertes.

Leurs échanges commerciaux se font au moyen d'un langage marchand non verbal appelé le *Knock*. Aussi, bien peu de choses sont connues de ce peuple, au-delà de leur talent pour les herbes et la chasse.

Parmi les plus rares des A'Dendri se trouvent les Grove Maidens. Chacune est un être ancien ayant veillé pendant des centaines de saisons sur les bosquets nourriciers de leur terre ancestrale. Elles utilisent l'extraordinaire puissance de leurs spores pour favoriser la croissance des jeunes A'Dendri et même orienter leur transformation.

Lorsque le besoin s'en fait sentir, une Grove Maiden peut engendrer de grands fauves de guerre et des sentinelles destinées à combattre tout ce qui menacerait ses bois.

Qu'une telle gardienne quitte son bosquet est presque impensable ; seule la plus grande des calamités pourrait pousser l'une d'elles à rejoindre une Compagnie Libre.



HUNTRESS

Difficulté : ★★★

L'art d'élever les grands faucons fut longtemps un secret jalousement gardé, connu seulement de quelques familles nobles. Transmis de mère en fille, le savoir nécessaire pour élever et apprivoiser ces gigantesques rapaces permit à bien des femmes d'accéder au pouvoir, sous la vigilance de leurs majestueux protecteurs ailés.

Lorsque les Bois Profonds sont venus, nombre de grandes familles s'effondrèrent avec leurs cités. Pourtant, le savoir demeura — tout comme les grands faucons.

Les morts accidentelles lors de leur élevage sont loin d'être rares, tant ces créatures sont capricieuses. Mais lorsqu'un lien finit par se créer entre un faucon et sa maîtresse, jamais plus il ne la quitte.

Les grands faucons sont d'une intelligence redoutable, et une chasseuse expérimentée peut les diriger d'un simple sifflement ou d'un geste, leur ordonnant d'attaquer ses ennemis ou de protéger ses alliés.

Pendant ce temps, la Huntress accomplit de véritables prouesses martiales à l'arc et à la lance, tandis que ses faucons fondent sur leur proie pour porter le coup fatal.



PENITENT

Difficulté : ★★★

Le « Pilier et la Voie » régissent l'existence des fidèles, et nulle part cela n'est plus manifeste que chez les aspirants des ordres chevaleresques.

Menant une vie d'abnégation et de discipline, ces aspirants se soumettent à d'extrêmes épreuves afin de prouver leur valeur. Les rares qui les surmontent deviennent chevaliers à part entière. Ceux qui échouent deviennent des Pénitents.

Un Pénitent a chuté et s'est écarté de la Voie. Son unique chance de rédemption réside désormais dans l'expiation par les armes. Revêtu d'une armure délabrée, il orne son apparat de parchemins recensant chacun des péchés qu'il a commis. Ceux-ci ne pourront être effacés que dans une mort honorable.

Chaque blessure reçue, chaque ennemi abattu le rapproche un peu plus de la Voie. Pourtant, ce n'est qu'à son dernier souffle que sa pénitence pourra être considérée comme achevée.

Il n'est donc pas surprenant que tant de Pénitents embrassent le Serment. Rejoindre une Compagnie Libre constitue la voie la plus sûre vers la punition purificatrice qu'ils appellent de leurs vœux.



PRIEST

Difficulté : ★★

Les miracles ont cessé — du moins, c'est ce qu'affirme l'Eglise.

Ses représentants proclament que le « Pilier et la Voie » répond à tous les besoins des justes : rectitude du corps, rectitude de l'action.

Pourtant, dans des chambres haut perchées et des lieux dissimulés, certains fidèles continuent de pratiquer les anciens rites.

Les manifestations y sont rares, mais les mots « guérison » et « miracle » reviennent parfois dans les récits murmurés de maladies dissipées et de blessures refermées.

Les adeptes de « la Voie » se rencontrent à tous les échelons de la société.

Ceux dont les bras sont puissants et portent le fardeau de l'humanité se retrouvent souvent attirés par les Compagnies Libres. Loin de l'emprise de l'Église, ils peuvent y exercer leur foi et donner corps à leurs convictions de la manière la plus directe qui soit… dans l'élan d'un marteau.



RANGER

Difficulté : ★

L'humanité a rencontré plusieurs peuples, mais rares sont ceux aussi mystérieux que les fées A'Dendri. Jadis membres d'une antique sylve, beaucoup voyagent désormais jusqu'à Verum afin d'y chercher refuge parmi les colonies humaines. Inspirant autant la curiosité que la crainte, ils se sont installés dans ce que l'on appelle aujourd'hui les Rues Vertes.

Leurs échanges commerciaux se font au moyen d'un langage marchand non verbal appelé le *Knock*. Aussi, bien peu de choses sont connues de ce peuple, au-delà de leur talent pour les herbes et la chasse.

Les A'Dendri sont très recherchés par les Compagnies Libres, et les Rangers en particulier sont prisés pour leur rapidité et leur agilité, qualités qui ont sauvé bien des vies sur le terrain. Il n'est pas rare qu'une bête lancée à pleine vitesse soit déviée de sa charge par une flèche parfaitement placée, ou stoppée net par un piège invisible.

On raconte que les Rangers font croître leurs flèches à même leur propre corps, garantissant ainsi la perfection de leur ouvrage et une précision mortelle.



THE BLADE

Difficulté : ★★★

La Cité Masquée est un lieu périlleux où les vies s'achètent et se vendent au gré des caprices. Nulle part ailleurs ce mépris de l'existence n'est plus manifeste qu'au Colisée.

Des milliers ont saigné et péri sous les acclamations de la foule. Chaque compétiteur lutte pour survivre à son prochain affrontement, et tous gravissent la Voie des Lames, car seul son sommet laisse espérer la liberté.

Les Blades sont l'élite de ces combattants. Chacun de leurs pas dans l'arène laisse derrière lui une traînée sanglante et des masques brisés dans son sillage.

Ils attirent l'attention des nobles, et le mécénat suit souvent. C'est là que le Blade commence à entrevoir une opportunité — et peut-être une échappatoire, à condition d'en payer le prix.

Peu possèdent la force nécessaire pour s'acquitter d'un tel tribut. Ceux qui y parviennent émergent du Colisée comme des maîtres d'armes sans égal.

Il n'est donc pas surprenant que les Compagnies Libres cherchent à les recruter. Encore faut-il les trouver ; les convaincre d'embrasser le Serment est une tout autre affaire.



WARDEN

Difficulté : ★★★

Dans les profondeurs de l'infâme prison de Black Rock, sous Verum, de sombres geôles abritent les soldats les plus disciplinés de l'humanité.

Sans relâche, ils s'entraînent. Sans relâche, ils éprouvent leur résolution. Ils forgent leur esprit pour se tenir au bord de la folie et affronter l'ennemi que l'humanité abhorre par-dessus tout : la magie.

Les Wardens sont les geôliers des aliénés, des mystiques et des sorcières. Ils portent une épaisse armure ainsi qu'un « Manteau » capable de les protéger des manipulations des sorcières.

Par un effort extrême, ils peuvent même verrouiller la réalité autour d'eux, mettant autrui à l'abri de toute influence malveillante.

Une fois les forces en présence ramenées à égalité, un Warden déchaîne toute la puissance forgée par ses années d'entraînement.

Par des frappes méthodiques et une défense impénétrable, il épuise son adversaire jusqu'à ce que celui-ci se brise enfin contre une volonté d'acier.



WITCH

Difficulté : ★★★★

À chaque génération naissent quelques êtres maudits, condamnés à être traqués et haïs par les leurs : les sorcières.

Peu survivent à la manifestation de leurs pouvoirs, et leur tragédie se poursuit souvent tandis qu'elles luttent pour maîtriser des dons sauvages et incontrôlables.

Celles qui y parviennent acquièrent une puissance prodigieuse, capable de distordre la réalité elle-même et de plier les lois de la nature à leur volonté.

C'est précisément ce pouvoir qui attire les Wardens, lesquels enchaînent toutes celles qu'ils découvrent. Une fois entravées, les sorcières se retrouvent propulsées au premier rang du combat pour la survie de l'humanité, leur Warden les traînant jusque dans les Bois Profonds pour affronter les cauchemars qui s'y tapissent.

Toutes ne subissent cependant pas ce sort.

On murmure que certaines vivent cachées au grand jour, dissimulées jusque dans les rangs des Compagnies Libres. Là, elles déchaînent leurs terribles pouvoirs sous l'ombre des Bois Profonds, hors de portée du regard des Wardens et des Watchers (des Gardiens).



AVI HARBINGER

Difficulté : ★★★

Parmi toutes les races qui luttent pour survivre à l'ombre des Bois Profonds, nulle n'est plus rare — ni plus déconcertante — que les Avi.

L'une des principales raisons pour lesquelles ils demeurent si difficiles à cerner tient au fait qu'ils paraissent aussi brillants qu'imprévisibles.

Enveloppés de mystère, ils peuvent frapper un homme un instant… pour lui porter secours l'instant d'après. Ils parlent parfois, mais en énigmes ; ou répondent à des questions qui n'ont pas encore été posées.

Faute de les comprendre, crainte et haine accompagnent souvent les Avi partout où ils apparaissent. Seuls ceux qui ont combattu à leurs côtés, épaule contre épaule, en viennent à saisir la vérité :

> les Avi voient l'avenir.

D'un mot ou d'un geste, ils peuvent aider autrui à contourner les périls du destin. Lorsqu'ils sont alliés à leur vitesse et leur agilité surnaturelles, ces dons poussent les Oathsworn à apprendre très vite à écouter les Avi, même sans toujours les comprendre pleinement.



URSUS WARBEAR

Difficulté : ★★★

À de longs intervalles, un géant solitaire se présente aux portes d'une ville ou d'une cité.

Haut de huit pieds et revêtu d'une sombre armure, un Ursus Warbear est une vision propre à glacer le sang. Une férocité brute émane de ces créatures, et la promesse de violence brûle dans leurs yeux de prédateur. Pourtant, les habitants les accueillent avec respect. Car chacun sait que toute cette puissance est tournée vers un seul but : la chasse.

Les Ursus vivent longtemps, consacrant leur existence à accumuler des exploits dignes d'être gravés dans leur armure. Il n'est pas rare qu'un Ursus ne porte qu'une seule pièce d'armure, jusqu'à avoir remporté assez de gloire pour la couvrir des récits de ses chasses. Plus un Warbear est lourdement cuirassé, plus nombreuses sont les traques auxquelles il a survécu.

Allant d'une chasse à l'autre, les Warbears offrent volontiers leurs services aux Compagnies Libres. Peu leur importe le combat de l'humanité : ils ne poursuivent qu'une seule chose — la gloire d'une nouvelle mise à mort, immortalisée dans le métal.